

KONTROL DIRI REMAJA YANG BERMAIN PUBG MOBILE

SKRIPSI



Halik Mawardi
NIM: 201510230311168

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2020

KONTROL DIRI REMAJA YANG BERMAIN PUBG MOBILE

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi

Oleh :
Halik Mawardi
NIM: 201510230311168

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2020

KONTROL DIRI REMAJA YANG BERMAIN PUBG MOBILE

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



FAKULTAS PSIKOLOGI
MUHAMMADIYAH MALANG
2020

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Halik Mawardi

Nim : 201510230311168

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 11 September 2020

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,

Sekretaris/Pembimbing II,

Yuni Nurhamidah, M.Si.,

Alifah Nabilah Masturah, MA

Anggota I

Anggota II

Hudaniah, S. Psi, M. Si

U'un Zulfiana, S. Psi, M. Psi

Mengesahkan
Dekan,

Muhamad Salis Yuniardi, M.Si., Ph



LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : KONTROL DIRI REMAJA
YANG BERMAIN PUBG
MOBILE

2. Nama Peneliti : Halik Mawardi

3. NIM : 201510230311168

4. Fakultas : Psikologi

5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah
Malang

6. Waktu Penelitian : 20-30 September 2019

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 11 September 2020

Dewan Penguji :

Ketua Penguji :

Anggota Penguji

: 1. Hudaniah, S. Psi, M. Si

2. U'un Zulfiana, S.Psi., M.Psi

Pembimbing I

Pembimbing II

Yuni Nurhamidah, M.Si..

Alifah Nabilah Masturah, MA

Malang, September 2020

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Muhammad Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D., Psikolog

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Halik Mawardi

NIM : 201510230311168

Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

KONTROL DIRI REMAJA YANG BERMAIN PUBG MOBILE

1. Adalah buka karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebut sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/ skripsi dari penelitian ini yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Mengetahui

Malang, September 2020

Ketua Program Studi

Yang menyatakan,

materai

Susanti Prasetyaningrum., M.Psi., Psikolog

Halik mawardi

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas anugerah dan rahmatnya kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.

Pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah berpartisipasi dan berperan sehingga terselesaikannya skripsi ini, terutama:

1. Bapak M. Salis Yuniardi, M.Psi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Yuni Nurhamidah, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Alifah Nabilah Masturah, MA, selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Nida Hasanati, Dr., M.Si selaku dosen wali yang telah memberikan nasihat, motivasi, serta dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
4. Seluruh ibu dan bapak dosen di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang mendukung dan mendoakan penulis dari awal hingga saat ini.
5. Semua responden yang telah bersedia membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Keluarga penulis yaitu ayah dan ibu tercinta, serta kakak atas segala dukungan dan perhatiannya. Hal ini adalah semangat terbesar penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan menyelesaikan tugas aakhir ini.
7. Teman-teman Fakultas Psikologi angkatan 2015, dan Psikologi C yang selalu memberikan semangat dan juga membantu dalam proses perkuliahan selama ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tidak ada karya manusia yang sempurna. Sehingga kritik maupun saran sangat membantu dalam mengembangkan diri terutama dalam penulisan tugas akhir ini, meski demikian penulis berharap tulisan ini dapat bermanfaat untuk semua kalangan.

Malang, 21 maret 2020

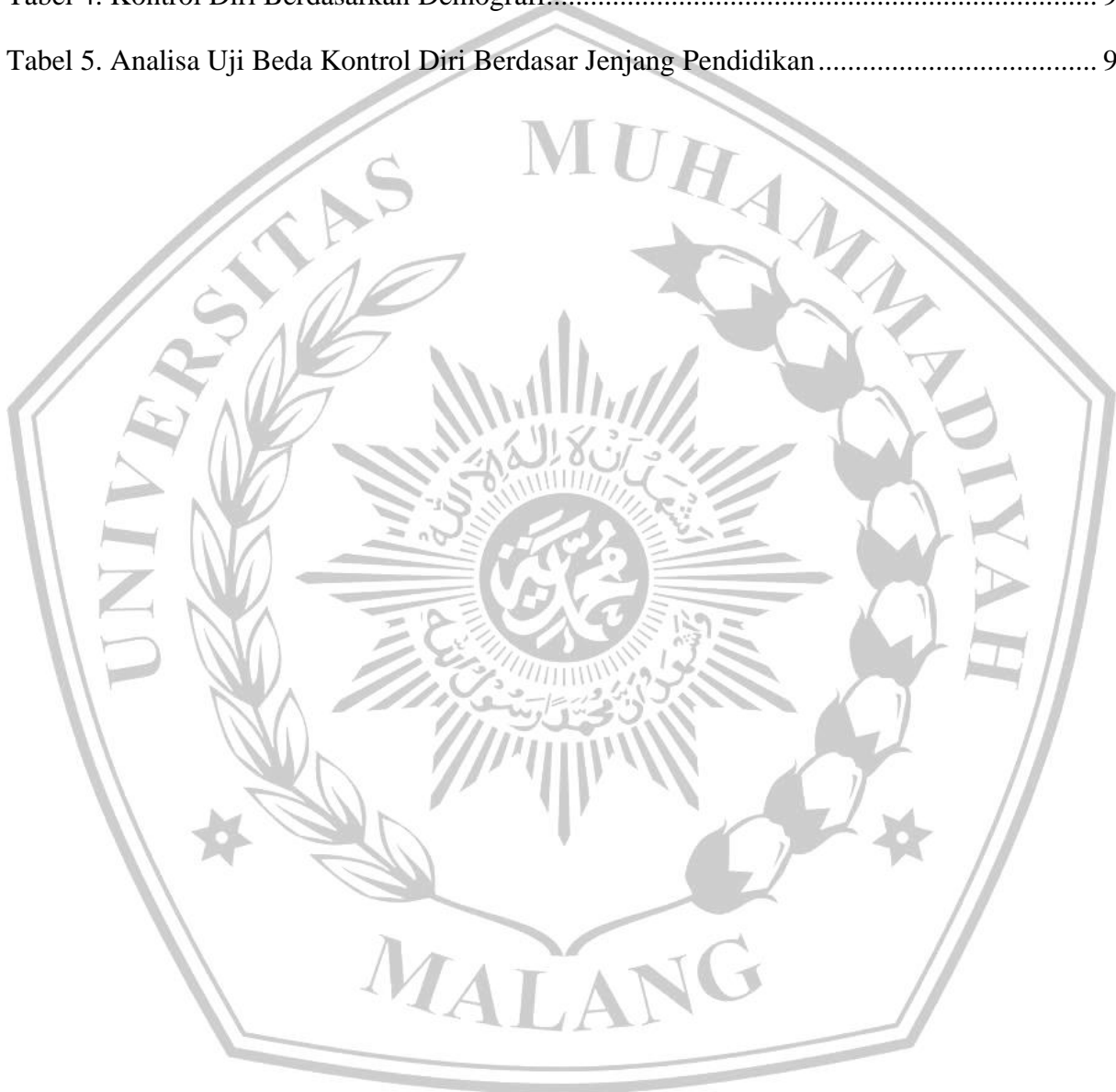
Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK.....	1
KONTROL DIRI.....	5
Aspek-Aspek Kontrol Diri.....	5
Faktor-faktor Kontrol Diri.....	6
METODE PENELITIAN.....	6
Rancangan Penelitian.....	6
Subjek Penelitian.....	6
Variabel Instrumen Penelitian.....	6
Prosedur dan Analisa Data Penelitian.....	7
HASIL PENELITIAN.....	7
DISKUSI.....	9
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13
LAMPIRAN.....	16

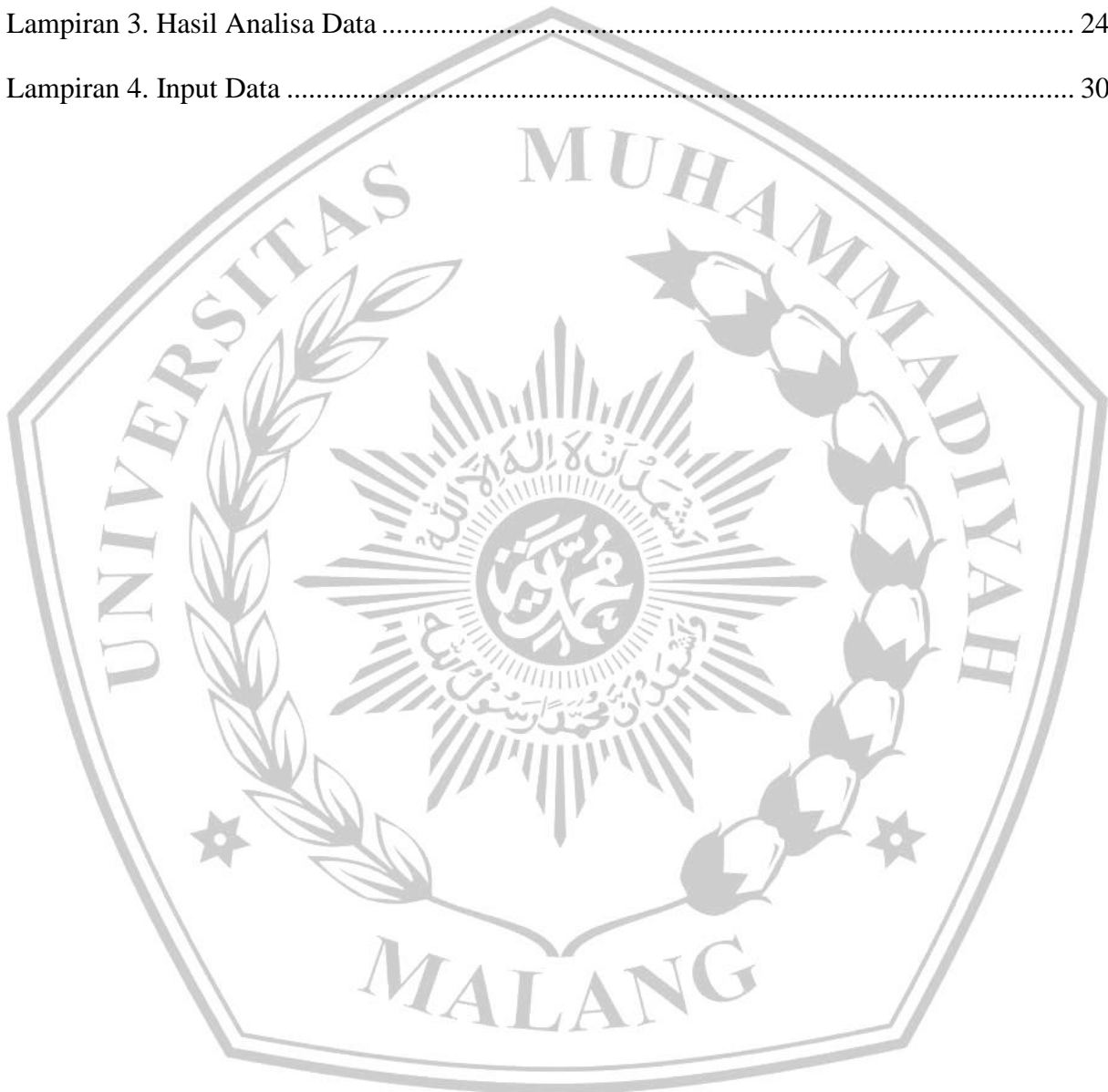
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indeks Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian.....	7
Tabel 2. Deskripsi Subjek	8
Tabel 3. Kontrol Diri Remaja.....	8
Tabel 4. Kontrol Diri Berdasarkan Demografi.....	9
Tabel 5. Analisa Uji Beda Kontrol Diri Berdasar Jenjang Pendidikan	9



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	16
Lampiran 2. Blue Print Skala	19
Lampiran 3. Hasil Analisa Data	24
Lampiran 4. Input Data	30



KONTROL DIRI REMAJA YANG BERMAIN PUBG MOBILE

Halik Mawardi

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

halik100895@gmail.com

Abstrak

Salah satu *game online* yang sangat populer di Indonesia adalah PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*) yang kini banyak di gemari oleh remaja. Sedangkan bermain *game online* sangat dituntut untuk memiliki kontrol diri yang baik. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kontrol diri pada remaja yang bermain *game online* yaitu PUBG *mobile*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified sampling* yang melibatkan 300 responden. Jenis skala yang digunakan adalah skala kontrol diri dengan analisa data menggunakan metode analisa deskriptif dan tabulasi silang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang bermain *game online* cenderung memiliki kontrol diri yang rendah dengan presentase 68,0% sedangkan hasil uji beda pada penelitian ini adalah ($t=-4,40$ dan $p=0,00$) maka dapat di artikan bahwa ada perbedaan antara kontrol diri remaja yang bersekolah di SMP dan SMA.

Kata kunci: PUBG *mobile*, kontrol diri, remaja.

One of the most popular game online in Indonesia is PUBG (Player Unknown's Battlegrounds) which is now much enjoy doing by teenagers. While playing game online are highly demanded to have good self control. Therefore, this research aims to describe self-control in adolescents who play game online this is PUBG mobile. this research is a descriptive quantitative sampling technique that involves using a stratified samplinh of 300 respondents. The type of scale used is ts scale of self control with data analysis used a methode off descriptive analysis and cross tabulation. The results of this study indicate that teens that play online games tend to have low self-control with a percentage of 68,0% while the result of different test on this study are ($t=-4,40$ and $p=0,00$) so it can be concluded that tgere are differences in adolescent self-control between senior high school student and junior high school student.

Key words: PUBG mobile, self-control, adolescence

Perkembangan permainan berbasis online atau biasa disebut dengan *game online* erat kaitannya dengan perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer. Populernya permainan berbasis online ini dikarenakan pesatnya jaringan computer yang ada pada zaman dulu yang hanya ada alam ruang lingkup yang kecil (*Small Local Network*) hingga sekarang menjadi internet dan terus berkembang. Berbagai aktivitas yang dapat kita peroleh saat bermain *game online* yaitu petualang, pertandingan, hadiah, yang merupakan hal menarik untuk seorang pemain. Sesuai dengan penelitian Yee (dalam Feprinca, 2012) terdapat beberapa faktor yang membuat setiap individu untuk tertarik untuk bermain *game online* yaitu *achievement* (prestasi), *immersion* (penghayatan), dan *social* (sosial). Setiap individu yang bermain *game online* akan bermain karena mereka menginginkan pengakuan sosial atas prestasi yang telah didapatnya, karena menurutnya kemampuannya dalam melewati beberapa rintangan yang sulit akan mendapatkan tingkatan yang lebih tinggi dan mendapatkan item yang langka. Maka dari itu akan membuat setiap individu akan tertarik untuk selalau memainkan permainan tersebut bahkan hingga lupa dan dapat menyimpulkan perilaku kecanduan. Selain itu, terdapat faktor penghayatan yang membuat setiap individu yang bermain semakin lebih memahami dan mendalami pada permainan tersebut, karena pada setiap individu yang mencoba untuk bermain permainan tersebut akan merasakan penasaran dengan tingkatan-tingkatan selanjutnya pada permainan tersebut. Sehingga, menyimpulkan strategi-strategi yang berbeda-beda agar menang dalam permainan. Terakhir adalah faktor sosial yang membuat setiap individu yang bermain pada *game* ini menemukan orang lain yang sama-sama pemain dalam *game* atau biasa disebut dengan kelompok yang akan saling membantu dalam permainan atau bahkan hanya saling bertukar informasi mengenai strategi-strategi yang digunakan (Masyita, 2016). Namun, banyak orang lupa mengenai tujuan adanya *game online* itu sendiri. Tujuan dari adanya *game online* adalah sebagai media untuk menghilangkan penat yang sedang dialami oleh individu (Budhi & Endang, 2016).

Jumlah gamer di Indonesia meningkat signifikan. Pokkt, *Decision Lab dan Mobile Marketing Association* (MMA) yang melakukan studi terkait *game* di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer mobile* di Tanah Air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020 (Tek.id, 2018). Hal ini dapat diartikan bahwa peningkatan pemain *game online* di Indonesia sangat cepat. Belum lagi Indonesia saat ini menduduki peringkat ke-4 menjadi negara yang memiliki pemain *game online* terbanyak se dunia. Presentase orang yang bermain permainan ini di Indonesia hampir mencapai angka 50% dibandingkan dengan India. Jika dilihat dari perkembangannya saat ini, Indonesia memiliki karakteristik pemain yang hampir sama dengan Jepang, Korea Selatan, dan juga Cina (idtechinasia.com).

Setiap individu yang bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi akan mengakibatkan kecanduan, serta individu tersebut akan lupa atau mengabaikan tugas dan kegiatannya sehari-hari (Nuhan, 2016). Contoh dampak yang terjadi ketika individu sudah kecanduan oleh *game online* yaitu individu tersebut akan lupa diri, lupa waktu, mudah emosi, kurangnya sosial dengan orang yang disekitarnya, mudah dipengaruhi oleh perasaan, lupa waktu, akan lupa pada tanggung jawabnya, serta akan lupa pada kehidupannya yang nyata (Nuhan, 2016; Young 2009). Jadi, dapat dikatakan bahwa terdapat dampak yang negatif kepada individu terutama pada remaja yang bermain *game online*.

Pada masa remaja adalah masa perubahan pada biologis, psikologis, dan sosial pada setiap individu, karena pada masa ini adalah perubahan atau peralihan dari anak-anak ke dewasa. Terdapat 3 bagian tahap perkembangan pada remaja yaitu remaja awal dengan usia 12 hingga 15 tahun, remaja tengah dengan usia 15 hingga 18 tahun, dan remaja akhir dengan usia 18-21 tahun (Wong, 2004). Pada masa ini remaja mengalami banyak perubahan dari fisik maupun psikis, secara individual maupun sosial. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap

kecanduan *game online* daripada orang dewasa, hal ini dikarenakan ketidakstabilan cenderung lebih mudah terjerumus untuk mencoba hal-hal baru (Jordan & Anderson, 2016).

Salah satu *game online* di Indonesia adalah *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). PUBG adalah sebuah permainan dengan genre *battle royale* yang bisa dimainkan dengan 100 orang sekaligus dengan cara memainkannya berusaha bertahan hidup dengan saling membunuh di suatu pulau. Permainan PUBG dirancang oleh pria yang berasal dari Irlandia yaitu Brendan Greene (Kompasiana, 6/02/2019).

Saat ini, jumlah pengguna bulanan *game* PUBG *Mobile* secara global yaitu 100 juta dengan Indonesia sebagai lokasi dengan jumlah pengguna kedua terbanyak di dunia. Selain itu, angka yang tidak kalah banyak juga diperoleh *game online* tersebut dari sektor unduhan. Dalam 8 bulan terakhir, *game* PUBG *Mobile* diunduh sebanyak 200 juta kali (Bisnis.com, 27/05/2019). Maka dari itu dapat dikatakan bahwa tingginya peminat dari permainan tersebut.

Terdapat pro dan kontra mengenai permainan PUBG. Hal ini sesuai dengan berita mengenai komisi X DPR RI menyebutkan bahwa PUBG memberikan dampak buruk bagi para pemain. (DetikNews, 21/03/2019). Banyaknya dampak negatif yang dihasilkan oleh permainan PUBG membuat MUI (Majelis Ulama Indonesia) mempertimbangkan fatwa haram untuk *game* tersebut. Hal ini sesuai dengan berita yang ada di DetikNews (22/03/2019) bahwa MUI pusat juga merespon wacana fatwa haram yang pertama kali dilontarkan oleh MUI Jabar. Bahkan MUI pusat juga ikut melakukan kajian mengenai dampak negatif dari *game* tembak-tembakan itu. Hal ini menjadi alasan peneliti lebih tertarik untuk mengkaji mengenai PUBG *mobile* dibanding dengan *game online* yang lain dikarenakan, PUBG *mobile* lebih disorot oleh berbagai kelompok sosial.

Terdapat dampak positif dari bermain *game online* adalah dapat melatih sistem motorik yaitu dengan kita bermain *game* kita dapat mengetahui informasi dari indera penglihatan lalu ditangkap oleh otak dan di cerna kemudian tangan akan bekerja dan memencet tombol (Asyifa, 2016). Selain itu, *game online* juga dapat menimbulkan individu untuk menjadi pribadi yang cerdas dalam permainan karena menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang sesuai agar permainan dapat di menangkan. Mengacu pada hal tersebut, *game online* dapat meningkatkan konsentrasi. Hal tersebut dapat terjadi apabila individu atau remaja memiliki kontrol diri yang tinggi.

Terdapat dampak negatif pada *game online* pada penelitian Flageo, (2015) bahwa terdapat kalangan muda berusia 12-20 tahun di kota Pekanbaru sebagian besar bermain *game online*. Di dalam penelitiannya disebutkan bahwa terdapat anak yang merelakan uang saku yang telah digunakan untuk bermain *game online*. Hal negatif lainnya yang telah diberitakan bahwa anak yang masih menginjak remaja neka untuk mencuri kotak amal di salah satu masjid di Sleman yang akan digunakan untuk bermain *game online* (Kompas.com, 2013) Hal ini menunjukkan bahwa dampak negative yang ditimbulkan dari individu yang kecanduan *game online* hingga ketinggian kriminalitas.

Kenakalan remaja dikarenakan *game online* juga diungkapkan oleh Yuniar (dalam Indahtiningrum, 2013) bahwa individu tersebut memiliki sifat yang agresif, anak yang masih sekolah juga hingga dikeluarkan dari sekolahnya, atau dewasa yang sudah bekerja hingga dikeluarkan dari pekerjaannya, mengalami gangguan jiwa, melakukan tindakan kriminal hingga bunuh diri, dikarenakan ketagihan dalam bermain *game online*. Individu yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* juga menyebabkan ketegangan emosi antara anak dan orang tua, menjadikan anak tidak memiliki hal yang diutamakan dalam kehidupannya, karena *game online* mendorongnya untuk bertindak anti sosial sebab *game online* sudah menyita

waktu dalam kehidupannya (Surya, 2005) . Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki banyak hal negatif kepada remaja khususnya remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah. Hal ini sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Ameliya (2008) bahwa kontrol diri yang rendah dikarenakan kecanduan *game online*.

Tingkat bermain *game online* yang tinggi salah satunya dikarenakan kurangnya kontrol diri pada setiap individu sehingga kurangnya kemampuan dalam menanggulangi dampak negatif dari bermain *game online* (Masya dan Candra, 2016). Dapat diartikan bahwa jika individu memiliki kontrol diri yang baik maka ia akan mampu dalam mengelola dirinya serta mengontrol dirinya ketika bermain *game online*. Adapun bila dilihat dari kontrol diri, individu yang reaktif dapat dikatakan bahwa individu tersebut memiliki kontrol diri yang rendah. sedangkan jika setiap individu yang cenderung proaktif adalah individu yang memiliki kemampuan dalam mengendalikan diri (Zulkarnain, 2002).

Kontrol diri adalah suatu kemampuan diri untuk mengarahkan perilaku diri kearah yang positif, sedangkan kontrol diri yang rendah pada seseorang bisa mengarahkan perilaku diri kearah yang negatif atau merugikan dirinya sendiri maupun orang lain (Zulkarnain, 2002). Individu yang memiliki kontrol diri yang rendah yang kurang bisa mengontrol dirinya dari dorongan yang bersifat negatif akan dominan berperilaku agresif. Kontrol diri juga disebut dengan perangkat dalam membantu individu untuk mengatur serta mengarahkan diri kearah yang lebih positif. Ketidakmampuan individu untuk mengendalikan dirinya dapat mengakibatkan timbulnya perilaku negatif (Widiana, 2004). Individu yang memiliki kontrol diri rendah memiliki permasalahan dalam mengatur emosinya, tidak suka mengambil resiko, lebih mudah frustrasi, susah dalam bersosialisasi, berbuat perilaku menyimpang (Gottfredson dan Hirschi (dalam Aroma & Suminar, 2012)) Setiap individu memiliki kontrol diri yang berbeda-beda. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa setiap individu memiliki kontrol diri yang tinggi dan juga kontrol diri yang rendah.

Kontrol diri adalah aspek psikologis yang berkembang dari masa anak-anak hingga dewasa (Program Meditasi Indonesia, 2019). Hal ini yang berarti bahwa kontrol diri pada setiap individu itu berbeda-beda sesuai dengan usia setiap individu. Pada masa anak-anak pada umumnya masih belum memiliki kontrol diri yang baik, maka dari itu setiap apa yang dia inginkan, di pikirkan, dan apa yang ada di dalam hatinya semua terekspresikan secara tidak sadar. Akan tetapi, ketika seseorang atau individu menginjak masa remaja kemampuan dalam mengontrol dirinya sangat di perlukan, hal ini dikarenakan dorongan dan nafsu keinginan. Jika individu pada masa remaja tidak memiliki kontrol diri yang baik maka timbullah keinginan untuk melakukan kenakalan remaja, seperti perkelahian, hamil diluar nikah dan lain sebagainya. Namun jika kontrol diri tidak berkembang sesuai dengan baik maka akan menghambat proses pendewasaan setiap individu. Dapat disimpulkan bahwa semakin bertambahnya usia individu maka akan semakin tinggi juga kemampuannya dalam mengontrol dirinya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa *game online* memiliki hal negatif dan positif sesuai dengan tingkat kontrol diri pada individu tersebut. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kontrol diri pada remaja yang bermain *game online* PUBG. Pada penelitian ini juga memiliki manfaat untuk menjadi patokan setiap individu dalam menyikapi adanya *game online* terhadap kontrol diri serta dalam bidang psikologi juga bermanfaat sebagai tambahan informasi dalam bidang psikologi sosial.

Kontrol Diri

Kontrol diri (*self control*) adalah kemampuan individu untuk mengendalikan tingkah laku, menahan diri, seperti memperlihatkan atau mengendalikan diri untuk tidak marah dan sebagainya (Hornby A. S, 1995). Menurut Goleman (1998) mendefinisikan kontrol diri sebagai proses untuk menjaga emosi yang muncul dan berdampak pada pengendalian emosi yang benar dan tepat. Calhoun dan Acocella (dalam Ghufroon dan Risnawati, 2014) menurutnya kontrol diri adalah aturan-aturan dalam proses fisik, cara berfikir, dan perilaku. Kontrol diri juga didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam mengatur, memimpin, dan menunjukkan pada perilaku yang membawa kearah yang positif. (Golfried dan Merbaum (dalam M. Nur Ghufroon, 2014)).

Self control atau Kontrol diri pada individu menurut Messina & Messina (dalam Gunarsa, 2009) merupakan seperangkat tingkah laku yang berfokus pada keberhasilan mengubah diri sendiri, keberhasilan menangkai pengrusakan diri, perasaan mampu pada diri sendiri, kebebasan menentukan tujuan, kemampuan untuk memisahkan perasaan dan pikiran rasional, serta seperangkat tingkah laku yang berfokus pada tanggung jawab atas diri pribadi. Sesuai dengan penjelasan diatas maka kontrol diri merupakan sebuah pengendalian tingkah laku individu dalam kehidupannya. Pengendalian tingkah laku tersebut yang berarti berfikir dengan tenang terlebih dahulu sebelum memutuskan sesuatu atau bisa disebut dengan tidak tergesa-gesa untuk beritndak, yang bertujuan untuk menjauhi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sosial. Maka dapat diartikan bahwa individu yang memiliki kontrol diri tinggi memiliki tingkat pengendalian pada dirinya yang tinggi pula.

Aspek-Aspek Kontrol Diri

Terdapat lima aspek utama kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004), yaitu:

1. *Self-Dicipline* (Kedisiplinan Diri)
Kemampuan individu untuk dapat fokus dalam melakukan setiap tugasnya. Indiiividu yang memiliki kontrol diri baik salah satunya dapat menahan diri dari hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasinya.
2. *Deliberate/Nonimpulsive* (aksi yang tidak impulsif),
Kemampuan individu untuk melakukan kegiatan dengan hati-hati dan tidak tergesa-gesa. Karena setiap individu yang memiliki sifat tenang dalam mengambil keputusannya adalah tergolong seseorang yang memiliki kontrol diri tinggi.
3. *Healthy Habits* (pola hidup sehat)
Kemampuan individu dalam mengatur pola perilaku menjadi kebiasaan yang menyehatkan. Karena, setiap individu yang menerapkan hidup sehat akan menolak semua yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi dirinya.
4. *Work Ethic* (etika dalam mengerjakan sesuatu)
Kemampuan individu dalam menyelesaikan pekerjaan dengan baik tanpa dipengaruhi oleh hal-hal di luar tugasnya, meskipun hal tersebut bersifat menyenangkan. Individu dengan *work ethic* mampu memberikan perhatiannya pada pekerjaan yang sedang dilakukan.
5. *Reliability* (kehandalan)
Apek *reliability* terkait dengan penilaian individu terhadap kemampuan dirinya dalam pelaksanaan rancangan jangka panjang untuk pencapaian tertentu. Kemampuan individu ini secara konsisten akan mengatur perilakunya untuk mewujudkan setiap perencanaannya.

Faktor-faktor Kontrol Diri

Faktor-faktor kontrol diri menurut Ghufroon & Risnawita (2010) ada dua yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu kejadian yang didasari dari dalam individu yaitu mengenai usia atau tingkat kematangan. Jadi semakin bertambahnya usia pada individu berkorelasi dengan kemampuannya dalam mengontrol diri.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal disini meliputi keluarga, karena keluarga adalah lingkungan yang paling utama dalam pembentukan kemampuan kontrol diri dalam setiap individu.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif atau angka yang akan diolah menggunakan statistik. Pendekatan kuantitatif pada penelitian berjenis deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjabarkan secara sistematis dan akurat secara fakta dan karakteristik yang mengenai populasi dan kajian tertentu. Serta pada penelitian jenis ini juga menggambarkan situasi dan kejadian. Hal ini sesuai dengan Azwar (2012) bahwa Data yang dikumpulkan hanya bersifat deskriptif sehingga tidak mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi.

Subjek Penelitian

Kriteria subjek pada penelitian ini adalah remaja berusia 15-18 tahun atau yang sedang menempuh Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang bermain PUBG mobile berjumlah 300 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *stratified sampling* adalah cara penarikan sampel untuk populasi yang memiliki karakteristik heterogen atau karakteristik yang dimiliki populasi bervariasi (Prasetyo & Jannah, 2005). Selain digunakan untuk populasi yang tidak homogen, teknik ini juga digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang berstrata (tingkat) (Sugiyono, 2012). Karakteristik subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah laki-laki atau perempuan, menempuh Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, pemain PUBG.

Variabel Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini memiliki satu variabel yaitu kontrol diri. Definisi operasional dari kontrol diri adalah kemampuan pada remaja untuk mengontrol pola perilaku, etika yang muncul dengan tingkat yang tepat guna mencapai sebuah tujuan. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur kontrol diri adalah skala kontrol diri yang disusun oleh Tangney, dkk (2004) berdasarkan lima aspek tersebut, diantaranya disiplin diri, tindakan nonimpulsif, kebiasaan sehat, etika dalam mengerjakan suatu pekerjaan, dan reliabilitas diri. Skala tersebut memiliki 35 item yang merupakan skala *likert* dengan menggunakan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada skala ini memiliki dua macam bentuk pertanyaannya yaitu pertanyaan yang mendukung (*favorable*) dan pertanyaan yang tidak mendukung (*unfavorable*). Penilaian pertanyaan *favorable*, subjek memperoleh skor 1 jika menjawab sangat tidak setuju (STS), skor 2 jika menjawab tidak setuju (TS), skor 3 jika menjawab setuju (S), dan skor 4 jika menjawab sangat setuju (SS). Sebaliknya untuk kategori *unfavorable* subjek memperoleh skor 4 jika menjawab sangat tidak setuju (STS), skor 3 jika

menjawab tidak setuju (TS), skor 2 jika menjawab setuju (S), dan skor 1 jika menjawab sangat setuju (SS).

Tabel 1. Indeks Validitas dan Reliabelitas Alat Ukur Penelitian

Alat Ukur	Jumlah Item yang Diujikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas
Kontrol Diri	35	30	0,317-0,753	0,884

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas pada alat ukur kontrol diri diperoleh dari 35 item terdapat 5 item yang tidak valid atau gugur sehingga tidak dapat digunakan pada penelitian selanjutnya, dan tersisa 30 item yang valid. Indeks validitas pada skala kontrol diri berkisar dari rentang 0,317-0,753 dan indeks reliabilitas sebesar 0,884.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tiga prosedur utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan analisa diantaranya (1) tahap persiapan, pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menentukan judul yang diangkat dari fenomena-fenomena yang sedang ramai dibicarakan di publik, kemudian mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing. Jika dosen pembimbing telah menyetujui mengenai judul yang akan diangkat selanjutnya peneliti menentukan rumusan masalah dan teori yang akan digunakan. Peneliti menentukan persetujuan tentang instrumen penelitian, menentukan populasi, sampel, serta teknik dalam pengambilan sampel dan alat ukur yang digunakan. Jika semua yang telah disusun oleh peneliti disetujui oleh dosen pembimbing maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba atau *try out* pada skala yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari item-item. Pada penelitian ini dilakukan *try out* pada tanggal 20 September 2019. (2) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini peneliti sudah mengetahui item yang telah gugur pada tahap selanjutnya maka disini peneliti melakukan penyebaran skala pada subjek yang telah memenuhi syarat dalam karakteristik sampel. Penyebaran skala pada penelitian ini dilakukan secara langsung kepada subjek yang ditemui. Pada tahap ini mulai dilaksanakan tanggal 27 Oktober 2019. (3) Tahap analisa data, pada tahap ini akan menganalisa data yang telah didapatkan dari penyebaran skala pada tahap sebelumnya. Pada penelitian ini melakukan analisa deskriptif dan tabulasi silang dengan menggunakan analisa statistik SPSS 23.0. pada tahap analisa data ini akan mengetahui gambaran umum kontrol diri pada remaja, frekuensi subjek secara demografi, dll.

HASIL PENELITIAN

Responden atau subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain permainan PUBGM yang bersekolah di SMP dan SMA dengan usia 13 sampai 18 tahun. Jumlah keseluruhan subjek pada penelitian ini berjumlah 300 orang. Terdapat gambaran secara umum mengenai subjek penelitian diantaranya jenis kelamin, usia dan tingkatan sekolah yaitu

Tabel 2. Deskripsi Subjek

Kategori		Frekuensi	(%)
Jenis kelamin	Laki-laki	250	83.3%
	Perempuan	50	16.7%
Usia	13-15 Tahun	147	49.0%
	16-18 Tahun	153	51.0%
Strata Sekolah	SMP	150	50.0%
	SMA	150	50.0%
Jumlah		300	100%

Berdasarkan Tabel 2, deskripsi subjek berdasarkan jenis kelamin laki-laki 83.3% dan perempuan 16.7%. Bila dilihat berdasarkan usia subjek dengan rentang usia 13-15 yaitu 51.0% serta 16-18 tahun sebesar 49.0% dan bila dilihat dari strata sekolah maka didapatkan SMP dan SMA memiliki nilai yang sama yaitu 50.0%.

Tabel 3. Kontrol Diri Remaja

Kategori		Frekuensi	(%)
Keseluruhan Remaja	Tinggi	96	32.0%
	Rendah	204	68.0%
SMP	Tinggi	30	20.0%
	Rendah	120	80.0%
SMA	Tinggi	66	44.0%
	Rendah	84	56.0%
Jumlah		150	100%

Pada tabel 3, di ketahui bahwa tingkat kontrol diri keseluruhan remaja yang di teliti memiliki tingkat kontrol diri yang rendah dengan persentase 68.0% dan pada remaja yang bersekolah di SMP juga bisa dilihat bahwa tingkat control diri keseluruhan cenderung rendah dengan persentase 80.0%. Sedangkan pada remaja yang bersekolah di SMA memiliki tingkat kontrol diri dengan persentase 56.0% yang cenderung rendah.

Tabel 4. Kontrol Diri Berdasarkan Demografi

Kategori	Perilaku Agresi					
	Tinggi	%	Rendah	%	Total	%
Jenis kelamin						
Laki-laki	71	28.4%	179	71.6%	250	100%
Perempuan	25	50.0%	25	50.0%	50	100%
Usia						
13-15 Tahun	30	20.4%	117	79.6%	147	100%
16-18 Tahun	66	43.1%	87	56.9%	153	100%

Berdasarkan table 4, terdapat kategori jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang memiliki tingkat kontrol diri yang berbeda-beda, yaitu pada tingkat kontrol diri laki-laki cenderung rendah dengan persentase 71.6%, hal ini bertolak belakang dengan tingkat kontrol diri perempuan yang seimbang dengan persentase 50.0%. Pada kategori usia diketahui bahwa remaja yang berumur 13-15 tahun cenderung memiliki kontrol diri yang rendah dengan persentase 79.6% hal sama juga terjadi di remaja yang berumur 16-18 tahun dengan persentase 56.9% yang cenderung memiliki kontrol diri rendah.

Tabel 5. Analisa Uji Beda Kontrol Diri Berdasar Jenjang Pendidikan

Kelompok	t	Sig	Mean
SMP	-4.40	0.00	58.36
SMA			60.21

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa dari data nilai sig berada di bawah 0.05 dengan nilai 0.00 dan nilai t sebesar -4.40 maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan antara kontrol diri remaja yang bersekolah di SMP dan SMA. Selain itu jika kita melihat dari mean maka terlihat perbedaan nilai antara remaja yang bersekolah di SMP dan SMA, dengan nilai SMA yang lebih tinggi yaitu 60.21

DISKUSI

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kontrol diri remaja yang bersekolah di SMA maupun SMP yang bermain PUBG. Kontrol diri sendiri adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol dirinya sehingga tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menata, mengatur diri, berfikir secara tenang serta mampu mengarahkan perilaku kearah yang positif (M. Nur Ghufon, 2014) Calhoun dan Acolcella (dalam Ghufon & risnawati, 2014) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-

proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif.

Pada penelitian ini dapat terlihat bahwa remaja yang bermain *PUBG Mobile* yang bersekolah di SMP dapat dilihat bahwa tingkat kontrol diri keseluruhan cenderung rendah dengan persentase 80.0%, sedangkan pada remaja yang bersekolah di SMA memiliki tingkat kontrol diri dengan persentase 56.0% yang cenderung rendah pula. Tingginya tingkat bermain *game online* juga dipengaruhi oleh kurangnya kontrol diri pada individu tersebut (Masya dan Candra, 2016). Sehingga jika kontrol diri pada remaja rendah membuat individu tidak dapat mengantisipasi dampak negatif dari *game online*.

Anak yang masih bersekolah pada SMP dan SMA adalah tergolong pada masa remaja. Masa remaja adalah masa perkembangan dari masa anak-anak ke dewasa, dimana pada masa remaja terdapat banyak perubahan atau perkembangan secara fisik atau pola pikirannya yang dulu anak-anak kini semakin bertambahnya usia. Kemampuan dalam mengontrol diri pada setiap individu dipengaruhi oleh perkembangan secara fisiologis, kematangan usia, serta lingkungan yang mendukung (Hurlock, dalam Ursia 2013). Masa remaja adalah masa meningkatnya kemampuan untuk meregulasi diri pada individu dibanding dengan masa sebelumnya ditandai dengan memiliki usaha dalam mengatur serta mengelola dirinya sendiri, berperilaku, mengatur emosi yang dapat menghasilkan kemampuan sosial dan pencapaian.

Hasil kontrol diri pada kalangan siswa baik dari tingkat SMP dan SMA keseluruhan remaja yang bermain *PUBG mobile* memiliki tingkat kontrol diri yang rendah dengan presentase 68,0%. Hal ini dapat dikatakan bahwa anak yang masih sekolah rentan mengalami dampak negatif dari *game online* dari pada orang dewasa (Lemmens, 2009). Pada penelitian Teng, Li dan Liu (2014) di dapatkan hasil bahwa adanya hubungan yang positif antara agresifitas, kecanduan *game online* dengan kontrol diri yang rendah pada siswa. Jadi, pada masa remaja lebih tinggi keinginan tahunannya dengan *game* karena membuatnya semakin tertantang.

Kontrol diri rendah pada remaja yang bermain *PUBG* akan mengakibatkan banyak hal, dimulai dengan terbengkalainya tugas-tugas yang wajib bagi anak SMA dan SMP yang harus belajar atau mengerjakan tugas, selain itu dapat mengakibatkan individu tersebut kecanduan untuk bermain *PUBG*. Sesuai dengan penelitian Fauzi (2019) yang menyatakan bahwa terdapat dampak dari *game* *PUBG mobile* pada remaja yang memiliki kontrol diri rendah yaitu menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Pemborosan, meskipun dikatakan permainan *Game online* *PUBG* gratis namun *game online* memerlukan sambungan internet yang dapat diakses melalui paket data dari provider jasa internet atau jaringan nirkabel berbasis WIFI.

PUBG Mobile merupakan *game survival* yang memungkinkan remaja untuk bersaing menjadi pemain yang paling terakhir bertahan lah yang menjadi pemenangnya. Dimana pada game ini menyuguhkan kompetitif strategi dan skill untuk bertahan sampai akhir. Hal tersebut menjadikan permainan ini populer dikalangan remaja khususnya siswa sekolah. Bagi anak usia sekolah lebih tertarik untuk bermain *game* yang mengandung persaingan (Hurlock, 2008). Apabila dilihat melalui kontrol diri pada anak sekolah yang bermain *game online* adalah anak yang memiliki kontrol diri rendah dikarenakan kurangnya kemampuan dalam mengontrol atau mengarahkan dirinya terhadap keinginan yang berlebih.

Setiap individu yang memiliki kontrol diri tinggi juga memiliki penyesuaian diri yang baik, berpengalaman dalam keberhasilan, tidak berlebihan, bersosial dengan baik, serta mengurangi permasalahan sosial (Tangney, Baumeister, dan Peter, 2004). Berbeda jika seseorang memiliki kontrol diri yang rendah maka akan mendukung dirinya untuk berperilaku menyimpang seperti kriminal atau bahkan adanya masalah dengan sosialnya (Ismail & Najeh, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa dampak negatif dari bermain *game online* adalah membuat individu memiliki permasalahan dalam hubungan sosialnya. Sesuai dengan bagian-bagian dari kontrol diri yang rendah bahwa individu akan kesusahan dalam mengontrol emosinya, cenderung melakukan aktivitas yang tidak menggunakan keahlian tertentu (Gottfredson dan Hirschi (dalam Firmanto dan Ardilasari, 2017)). Dapat diartikan bahwa individu yang memiliki kontrol diri rendah hanya berfokus pada dirinya sendiri tidak memikirkan dampak-dampak negatif yang akan dia terima setelahnya.

Kontrol diri adalah peranan yang penting dalam tindakan setiap individu. Jika individu memiliki kontrol diri yang baik maka dapat mengurangi perilaku maladaptif serta akan bertindak kepada hal yang positif (Putri, 2018). Individu yang memiliki kontrol diri akan berperilaku sesuai dengan prinsip dan norma-norma sosial, serta dapat membantu untuk menyadari setiap perilaku yang akan dilakukan serta dapat merubah respon tersebut (Tangney & Baumeister 2004). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki kontrol diri rendah sering melupakan kegiatan-kegiatan yang seharusnya dia lakukan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mehroof dan Griffiths (2010), bahwa semua individu yang bermain *game online* akan melupakan semua kegiatan utamanya demi bermain *game*.

Pada penelitian ini bersifat kuantitatif, hasil yang di dapat pada setiap variable ditekankan dari jawaban subjek yang terdapat pada skala kontrol diri. Hasil data yang telah di peroleh hanya dapat digunakan untuk mengukur tingkat kontrol diri pada remaja yang bermain *PUBG mobile*. Penelitian ini berguna untuk mengetahui gambaran kontrol diri remaja yang bermain *PUBG mobile* serta mengetahui dampak-dampak yang terjadi apabila remaja memiliki kontrol diri yang rendah.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan dari penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* PUBGM memiliki kontrol diri yang rendah. Dari hasil di atas dapat diketahui bahwa kontrol diri remaja yang bersekolah di smp lebih rendah dari pada yang bersekolah di SMA. Usia remaja yang masih belum memiliki kontrol emosi membuat individu memiliki kontrol diri yang rendah. Serta individu terus menerus bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi membuat individu tersebut sering lalai dan terbuai untuk terus memainkan *game online* tersebut. Implikasi pada peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk mengkaji ulang mengenai remaja yang *game online* dapat mengukur dampak-dampak yang lainnya seperti pada emosi atau bahkan pada ruang lingkup sosialnya. Tidak hanya itu, akan tetapi bisa mengembangkan penelitian tidak hanya mengukur tinggi rendah akan tetapi dapat berkembang menjadi hubungan korelasional. Sedangkan saran untuk remaja yang bermain PUBGM di harapkan bermainlah dengan bijak dan tujuan bermain *game online* yang jelas yaitu untuk hiburan maupun bermain ke arah profesional. Remaja yang bermain *game online* dengan tujuan mencari hiburan di harapkan bisa mengontrol diri dengan baik sehingga *game online* bisa menjadi hal yang positif untuk menghilangkan stres, dan bermain game online bisa membuat remaja merasa nyaman dalam melaksanakan tugas maupun kewajiban yang wajib di selesaikan. Sedangkan untuk remaja yang ingin bermain game ke tingkat profesional di harapkan dapat melatih diri dengan cara membuat daftar kegiatan dan menentukan batasan jam untuk bermain *game online* setiap harinya. Remaja di harapkan mencari mentor atau orang yang lebih ahli dalam *game online* tersebut sehingga pemain setiap harinya memiliki target untuk meningkatkan skill dalam bermain, bukan untuk mencari kesenangan. serta belajar untuk menentukan prioritas sehingga tidak meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar serta tidak lupa waktu ketika bermain *game online* PUBGM.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, R. S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online game pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aroma, I.S., & Suminar, D.R. (2012). Hubungan antara tingkat kontrol diri dengan kecenderungan perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1(2), 1-6.
- Azwar. (2012). Metode Penelitian: Yogyakarta. Pustaka pelajar.
- Budhi, F. H., & Endang, S., I. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di game centre X semarang. *Jurnal Empati*. 5, (3). Agustus 2016. 478 – 481.
- Daldiyono. (2009). *How to be a real and succesful student*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Faiz, A. (2019). Pengaruh *Game Online* Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal ScienceEdu*. 2, (1). 61-66.
- Feprinca, D. (2012). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence Of The Acients*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya.
- Firmanto, Ari, & Ardilasari, N. (2017). Hubungan Self Control dan Perilaku Cyberloafing pada Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 5, No. 1. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Flageo, J. A. (2015). Profil Para Gamers di Kota Pekanbaru (Studi Tentang Perubahan Sosial Penggemar *Game Online* di Warnet Markas Net Jl. Durian, Pekanbaru). *Jurnal Online Mahasiswa*, 2 (2).
- Gunarsa, S. (2009). *Dari anak sampai lanjut*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2014). *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Goleman, D. (1998). *Kecerdasan emotional*. (Terjemahan Hermaya). Jakarta Gramedia Pustaka Utama.
- Hornby, A. S.. (2005). *Oxford advanced learners dictionary of current english*. New York: Oxford University Press.
- Hurlock, E. B. (2008). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A.B., & Zawahreh, N. (2017). Self control and its relationship with the internet addiction among a sample of Najran University Students. *Journal of Education and Human Development*. 06, (02). 186 – 174.

- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Video Games dengan Stres Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 2 (1), 1-17.
- Kompas.com. (2013). *Demi "Game Online", Dua Remaja Mencuri Kotak Amal*. Diakses dari: <http://regional.kompas.com/read/2013/11/29/1949502/Demi.Game.Online.Dua.Remaja.Mencuri.Kotak.Amal>.
- Lemmens, J. S., dkk. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. The Amsterdam School of Communication Research (ASCoR), University of Amsterdam, Amsterdam, The Netherlands. Version of Record first Publish: 5 Maret 2009.
- Masya, H., & Candra, D.A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03, (1), 153-169.
- Masyita, A. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online Pada Pemain Dota 2 Malang*. Skripsi Pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang: Tidak diterbitkan.
- Mehroof, Mehwash & Mark D. Griffiths. (2010). Online Gaming Kecanduan: The Role of Sensation, Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Journal of Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*. Vol.13, No.3.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 6 Tahun ke-5, 2016.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Surya, Mohamad. (2014). *PSIKOLOGI GURU Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, B., & Jannah, L.M. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Perkasa.
- Tangney, J. P., Roy, F. B., & Angie, L. B. (2004). High self-control predicts good adjustment, Less pathology, Better grades, And interpersonal success. *Journal of Personality*. 72, (2).
- Teng, Z., Yujie, L., & Yanling, L. (2014). Online gaming, internet addiction, And aggression of Chinese male students: The mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*. 6, (2).
- Tek.id. (2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Mencapai 100 Juta di 2020*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>. (diakses pada tanggal 15 Agustus 2019)
- Masya, H., & Candra, D.A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas X madrasah aliyah Al Furqon

- Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03, (1) , 153-169.
- Maulana, R. (2017, February 27th). <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>. (diakses pada tanggal 15 Agustus 2019).
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6 Tahun ke-5, 2016.
- Ursia, N.R., Ide, B.S., & Nadia, S. (2013). Prokrastinasi akademik dan self-control pada mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya. *Makara Seri Sosial Humaira*. 17, (1), 1 – 18.
- Widiana, H.S. (2004). Hubungan antara Pengendalian Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Wong, D. (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik Edisi 4*. Jakarta: EGC.
- Winarsunu, T. (2015). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 355 – 372.
- Zulkarnain. (2002). *Hubungan kontrol diri dengan kreativitas pekerja*. USU Digilib: Universitas Sumatera Utara.



LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran

A. IDENTITAS DIRI

Nama :

Jenis Kelamin : L / P

Usia :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah pertanyaan-pertanyaan pada lembar dibawah ini!
2. Berilah tanda silang (X) pada pernyataan yang anda anggap sesuai dengan diri anda.
Alternatif pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut:
SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
3. Apabila terdapat pernyataan yang kurang jelas, jangan malu bertanya

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya dapat menahan diri untuk tidak mengabaikan tugas				
2.	Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk				
3.	Saya menunda mengerjakan tugas apabila saya mengantuk				
4.	Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas				
5.	Ketika disekolah saya mampu mengendalikan diri agar tidak mendapat sanksi atau hukuman				
6.	Saya melakukan apapun sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya				
7.	Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar				
8.	Saya sulit bangun pagi				
9.	Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta bantuan				
10.	Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu				
11.	Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain				
12.	Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa				
13.	Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi diri saya				
14.	Saya boros dalam menggunakan uang				
15.	Saya menyukai kerapian				
16.	Saya mudah kehilangan kesabaran				

17.	Saya sering terlambat datang ke sekolah				
18.	Saya dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan				
19.	Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan memahami pelajaran				
20.	Saya menunda-nunda mengerjakan tugas				
21.	Saya tidak pandai menyimpan rahasia				
22.	Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin				
23.	Saya hanya belajar ketika akan menghadapi ujian				
24.	Saya tidak mudah putus asa				
25.	Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya				
26.	Saya sering berolahraga				
27.	Saya memakan makanan yang sehat				
28.	Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas				
29.	Saya sulit berkonsentrasi				
30.	Saya akan mematikan televisi maupun radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas				
31.	Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas				
32.	Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai				
33.	Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya				
34.	Saya sering mengganggu teman				
35.	Saya pernah mencoba untuk merokok				

LAMPIRAN 2. *BLUE PRINT SKALA*



Lampiran *Blue Print* Skala Kontrol Diri

Sebelum *Try Out*

No.	Aspek	Item	
		Favorable	Unfavorable
1.	Disiplin Diri	<p>1. Saya dapat menahan diri untuk tidak mengabaikan tugas</p> <p>7. Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar</p> <p>22. Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin</p> <p>36. Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu</p>	<p>3. Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk</p> <p>17. Saya sering datang terlambat ke sekolah</p> <p>20. Saya menunda-nunda mengerjakan tugas</p> <p>23. Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian</p>
2.	Tindakan Non Impulsif	<p>5. Ketika di sekolah saya dapat mengendalikan diri agar tidak mendapat sanksi atau hukuman</p> <p>25. Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya</p>	<p>2. Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk</p> <p>6. Saya melakukan apapun sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya</p> <p>11. Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain</p> <p>12. Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa</p> <p>14. Saya boros dalam menggunakan uang</p> <p>16. Saya mudah kehilangan kesabaran</p> <p>28. Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas</p>

			<p>32. Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai</p> <p>33. Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya</p> <p>34. Saya sering mengganggu teman</p>
3.	Pola Hidup Sehat	<p>13. Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi diri saya</p> <p>15. Saya menyukai kerapian</p> <p>26. Saya sering berolahraga</p> <p>27. Saya memakan makanan yang sehat</p>	<p>8. Saya sulit bangun pagi</p> <p>35. Saya pernah mencoba untuk merokok</p>
4.	Etika Bekerja	<p>30. Saya akan mematikan televisi maupun radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas</p>	<p>9. Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta bantuan</p> <p>19. Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan memahami pelajaran</p> <p>29. Saya sulit berkonsentrasi</p> <p>31. Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas</p>
	Reliabilitas Diri	<p>18. Saya dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan</p> <p>24. Saya tidak mudah putus asa</p>	<p>4. Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas</p> <p>10. Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu</p> <p>21. Saya tidak pandai menyimpan rahasia</p>

Lampiran *Blue Print* Skala Kontrol Diri

Setelah *Try Out*

No.	Aspek	Item	
		Favorable	Unfavorable
1.	Disiplin Diri	<p>1. Saya dapat menahan diri untuk tidak mengabaikan tugas</p> <p>7. Saya memiliki jadwal yang teratur untuk belajar</p> <p>22. Teman saya mengatakan bahwa saya adalah orang yang disiplin</p> <p>36. Saya selalu datang ke sekolah tepat waktu</p>	<p>3. Saya menunda mengerjakan tugas apabila mengantuk</p> <p>17. Saya sering datang terlambat ke sekolah</p> <p>20. Saya menunda-nunda mengerjakan tugas</p> <p>23. Saya hanya akan belajar ketika menghadapi ujian</p>
2.	Tindakan Impulsif Non	<p>5. Ketika di sekolah saya dapat mengendalikan diri agar tidak mendapat sanksi atau hukuman</p> <p>25. Dalam melakukan sesuatu saya memikirkan akibatnya</p>	<p>2. Saya sulit menghentikan kebiasaan buruk</p> <p>6. Saya melakukan apapun sesuai keinginan tanpa memikirkan akibatnya</p> <p>11. Saya mengatakan apapun yang saya pikirkan kepada orang lain</p> <p>12. Saya mengerjakan tugas dengan tergesa-gesa</p> <p>14. Saya boros dalam menggunakan uang</p> <p>16. Saya mudah kehilangan kesabaran</p> <p>28. Ketika bermain terkadang saya lupa mengerjakan tugas</p>

			<p>32. Saya memilih untuk tidak masuk sekolah ketika PR saya belum selesai</p> <p>33. Saya akan memarahi teman yang mengganggu aktivitas saya</p> <p>34. Saya sering mengganggu teman</p>
3.	Pola Hidup Sehat	<p>13. Saya menjauhi hal-hal yang tidak baik bagi diri saya</p> <p>15. Saya menyukai kerapian</p> <p>26. Saya sering berolahraga</p> <p>27. Saya memakan makanan yang sehat</p>	<p>8. Saya sulit bangun pagi</p> <p>35. Saya pernah mencoba untuk merokok</p>
4.	Etika Bekerja	<p>30. Saya akan mematikan televisi maupun radio agar tidak mengganggu saya dalam mengerjakan tugas</p>	<p>9. Saya sulit untuk menolak ketika orang lain meminta bantuan</p> <p>19. Saya mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan memahami pelajaran</p> <p>29. Saya sulit berkonsentrasi</p> <p>31. Saya lebih suka bermain dari pada mengerjakan tugas</p>
	Reliabilitas Diri	<p>18. Saya dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan</p> <p>24. Saya tidak mudah putus asa</p>	<p>4. Saya sering mengucapkan kata-kata yang tidak pantas</p> <p>10. Saya sering berubah pikiran dalam mengerjakan sesuatu</p> <p>21. Saya tidak pandai menyimpan rahasia</p>



LAMPIRAN 3. HASIL ANALISA DATA

Lampiran Output Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Skala kontrol diri

Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	97.86	136.123	.058	.887
item2	97.80	126.816	.564	.878
item3	97.88	126.802	.585	.877
item4	97.60	126.857	.597	.877
item5	97.62	128.036	.519	.879
item6	97.64	133.011	.160	.887
item7	97.82	132.028	.253	.884
item8	97.40	131.837	.256	.884
item9	97.64	129.092	.433	.880
item10	97.62	123.873	.721	.874
item11	97.40	128.898	.464	.880
item12	97.48	131.683	.302	.883
item13	97.72	130.696	.376	.881
item14	97.12	131.659	.375	.881
item15	97.08	134.483	.170	.885
item16	97.34	133.617	.237	.884
item17	97.26	130.196	.382	.881
item18	97.52	126.377	.632	.877
item19	97.72	126.410	.676	.876
item20	97.10	134.582	.155	.885
item21	97.34	130.351	.341	.882
item22	97.38	127.832	.480	.879
item23	97.74	125.870	.677	.876
item24	97.24	131.451	.347	.882
item25	97.42	129.881	.398	.881
item26	97.38	132.036	.297	.883
item27	97.38	128.322	.488	.879
item28	97.28	132.124	.413	.881
item29	97.28	131.063	.369	.882
item30	97.56	125.517	.669	.876
item31	97.60	131.265	.271	.884
item32	97.34	134.107	.161	.885
item33	97.36	133.215	.230	.884
item34	97.58	127.800	.597	.878
item35	97.74	130.319	.351	.882

Uji reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	35

Hasil Uji Kontrol Diri

SMP

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	120	80.0	80.0	80.0
Valid tinggi	30	20.0	20.0	100.0
Total	150	100.0	100.0	

SMA

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	84	56.0	56.0	56.0
Valid tinggi	66	44.0	44.0	100.0
Total	150	100.0	100.0	

Laki-laki

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	179	71.6	71.6	71.6
Valid tinggi	71	28.4	28.4	100.0
Total	250	100.0	100.0	

Perempuan

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	25	50.0	50.0	50.0
Valid tinggi	25	50.0	50.0	100.0
Total	50	100.0	100.0	

Umur 16- 18 tahun

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	87	56.9	56.9	56.9
Valid tinggi	66	43.1	43.1	100.0
Total	153	100.0	100.0	

Umur 13-15 tahun

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	117	79.6	79.6	79.6
Valid tinggi	30	20.4	20.4	100.0
Total	147	100.0	100.0	

Kontrol diri keseluruhan

kontrol_diri

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
rendah	204	68.0	68.0	68.0
Valid tinggi	96	32.0	32.0	100.0
Total	300	100.0	100.0	

Lampiran data demografi

Jenis_kelamin

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	250	83.3	83.3	83.3

Perempuan	50	16.7	16.7	100.0
Total	300	100.0	100.0	

sekolah

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sma	150	50.0	50.0	50.0
Valid smp	150	50.0	50.0	100.0
Total	300	100.0	100.0	

golongan_umur

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
16-18 Tahun	153	51.0	51.0	51.0
Valid 13-15 Tahun	147	49.0	49.0	100.0
Total	300	100.0	100.0	

Lampiran analisa uji beda

Group Statistics

	sekolah	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
jumlah	smp	150	58.36	2.839	.232
	sma	150	60.21	4.281	.350

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

jumlah	Equal variances assumed	36.85 0	.00 0	- 4.40 3	298	0.00001 5	-1.847	.419	-2.672	- 1.021
	Equal variances not assumed			- 4.40 3	258.79 7	0.00001 5	-1.847	.419	-2.672	- 1.021



LAMPIRAN 4. INPUT DATA



Lampiran 4. Input data

No	item																														jumlah	sekolah	kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	1	3	1	2	2	2	4	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	2	3	4	1	1	2	3	4	4	2	3	3	2	87	SMP	Tinggi
2	1	3	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	4	2	2	2	1	2	1	2	2	3	4	4	1	2	2	2	78	SMP	Tinggi
3	2	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	3	3	4	2	2	1	2	82	SMP	Tinggi
4	2	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	4	2	2	1	2	1	1	2	2	3	3	4	1	2	2	3	83	SMP	Tinggi
5	2	2	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	4	1	1	2	2	2	2	2	1	4	3	3	2	1	1	2	84	SMP	Tinggi
6	1	1	1	1	3	1	4	2	1	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	2	2	2	4	4	3	1	2	1	2	73	SMP	Tinggi
7	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	2	1	2	79	SMP	Tinggi
8	2	2	1	2	1	1	3	2	2	1	1	2	2	2	4	1	2	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	1	1	1	72	SMP	Tinggi
9	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	1	2	2	1	2	2	1	4	4	4	2	2	2	1	83	SMP	Tinggi
10	2	2	1	2	1	2	4	1	1	1	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	1	4	3	3	2	2	1	2	75	SMP	Tinggi
11	1	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	2	2	2	3	1	4	4	4	1	2	2	2	78	SMP	Tinggi
12	2	3	1	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	1	3	3	4	1	1	1	2	78	SMP	Tinggi
13	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	4	4	4	1	1	2	3	81	SMP	Tinggi
14	1	3	1	1	2	2	4	1	1	2	2	2	1	1	4	1	2	2	2	1	1	1	2	3	4	3	2	1	1	2	79	SMP	Tinggi
15	1	2	1	2	1	1	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	82	SMP	Tinggi
16	2	2	1	1	1	2	4	1	1	1	2	2	2	1	4	2	2	2	1	2	3	2	4	3	3	3	2	2	1	2	78	SMP	Tinggi
17	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	4	2	1	1	1	1	2	3	1	4	4	3	2	2	1	1	78	SMP	Tinggi
18	2	1	1	1	1	2	4	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	2	2	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1	2	71	SMP	Tinggi
19	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	4	2	2	2	1	1	2	2	1	4	4	4	1	1	2	1	82	SMP	Tinggi
20	2	2	1	1	1	2	4	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	3	3	4	1	1	2	1	75	SMP	Tinggi
21	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	2	2	1	1	1	1	2	1	4	4	4	1	2	2	1	80	SMP	Tinggi
22	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	1	85	SMP	Tinggi
23	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	4	2	1	2	2	1	1	2	1	4	4	4	2	3	2	1	81	SMP	Tinggi
24	2	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	78	SMP	Tinggi
25	1	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	1	4	1	1	1	2	2	1	3	1	3	4	4	2	2	1	1	79	SMP	Tinggi

26	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2	2	2	3	4	4	2	2	2	2	82	SMP	Tinggi
27	1	1	2	2	2	1	4	2	1	2	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	3	4	3	1	1	1	1	68	SMP	Tinggi
28	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	4	1	1	2	2	79	SMP	Tinggi
29	1	3	2	1	2	1	4	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	3	4	3	3	1	2	1	1	79	SMP	Tinggi
30	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	4	1	2	2	2	82	SMP	Tinggi
31	1	2	2	1	2	1	4	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	1	1	2	4	3	3	1	2	1	2	80	SMP	Tinggi
32	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	2	3	1	1	3	1	2	2	1	2	4	3	4	2	3	2	2	78	SMP	Tinggi
33	1	2	3	1	2	2	4	1	1	2	2	2	2	1	4	2	1	2	2	1	1	2	2	3	4	4	1	3	1	2	82	SMP	Tinggi
34	1	2	2	2	1	2	4	2	1	2	1	2	1	2	4	1	1	2	1	2	2	2	1	4	3	4	2	3	2	2	80	SMP	Tinggi
35	2	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	2	2	1	3	3	3	1	2	2	1	78	SMP	Tinggi
36	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	4	1	1	2	1	2	2	2	1	4	4	4	2	2	2	2	81	SMP	Tinggi
37	2	2	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	1	2	2	2	59	SMP	Rendah
38	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	3	1	1	2	1	2	4	4	4	1	1	1	2	58	SMP	Rendah
39	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	2	4	2	4	1	1	1	2	56	SMP	Rendah
40	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1	3	1	2	2	2	3	4	4	4	2	1	1	1	61	SMP	Rendah
41	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	1	1	1	1	50	SMP	Rendah
42	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	4	2	1	2	1	60	SMP	Rendah
43	1	2	1	2	2	1	4	1	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	1	1	2	2	57	SMP	Rendah
44	2	2	1	1	2	1	4	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	4	2	4	2	1	2	2	55	SMP	Rendah
45	1	2	1	2	2	2	3	1	1	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	2	4	3	3	2	2	1	2	54	SMP	Rendah
46	2	2	2	1	1	2	4	1	2	2	1	2	1	2	4	2	2	3	1	1	2	2	1	4	3	4	2	2	2	2	62	SMP	Rendah
47	1	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	4	1	1	3	1	2	2	2	2	3	4	4	1	2	1	2	59	SMP	Rendah
48	2	2	2	1	1	1	4	1	2	2	1	2	1	2	4	2	2	2	1	1	3	2	1	4	2	4	1	3	2	1	59	SMP	Rendah
49	1	1	1	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	4	1	2	2	1	2	2	2	2	4	3	3	1	3	1	2	57	SMP	Rendah
50	2	2	2	1	1	2	4	1	2	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	3	1	3	2	2	63	SMP	Tinggi
51	3	1	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	2	1	4	1	2	1	1	2	1	2	2	3	3	3	1	2	1	2	58	SMP	Rendah
52	2	2	2	2	1	1	4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	4	3	4	1	2	2	2	61	SMP	Rendah
53	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	2	2	2	1	2	4	4	3	1	2	2	2	58	SMP	Rendah
54	2	2	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	1	1	2	1	4	4	4	1	1	2	2	62	SMP	Rendah
55	2	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	3	1	1	2	2	2	4	3	3	1	1	2	2	59	SMP	Rendah

56	1	1	2	1	2	1	4	1	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	1	1	2	2	4	4	4	2	1	2	1	60	SMP	Rendah
57	1	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	63	SMP	Tinggi
58	1	1	1	2	1	1	4	1	2	1	2	1	1	2	4	2	1	2	2	2	1	2	2	4	4	4	2	3	1	1	58	SMP	Rendah
59	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	3	3	4	2	3	2	2	61	SMP	Rendah
60	2	1	2	1	2	2	4	1	2	1	2	1	2	2	4	2	1	2	2	1	2	2	2	4	4	4	3	3	1	2	64	SMP	Tinggi
61	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	1	3	3	3	2	3	2	2	58	SMP	Rendah
62	3	1	2	1	1	2	4	1	2	1	1	1	2	1	4	2	1	3	2	1	2	2	2	4	4	4	3	2	1	2	62	SMP	Rendah
63	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	4	4	3	2	2	2	2	62	SMP	Rendah
64	2	1	2	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	4	2	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	2	1	2	56	SMP	Rendah
65	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	3	3	4	1	1	2	1	57	SMP	Rendah
66	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	1	1	1	1	4	2	1	2	1	2	2	2	1	4	4	3	1	1	1	2	53	SMP	Rendah
67	2	2	1	2	2	2	4	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	1	1	2	2	61	SMP	Rendah
68	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	4	2	1	2	2	1	1	2	2	4	4	4	1	1	1	2	54	SMP	Rendah
69	2	2	3	2	2	2	4	2	1	1	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	64	SMP	Tinggi
70	1	2	2	2	1	2	4	1	2	2	1	1	1	2	4	2	1	1	2	1	1	2	2	4	4	4	2	2	1	1	58	SMP	Rendah
71	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4	2	1	2	2	64	SMP	Tinggi
72	1	2	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1	4	1	1	3	1	2	1	2	1	4	4	3	2	1	2	2	55	SMP	Rendah
73	2	2	1	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	3	3	3	1	1	2	2	57	SMP	Rendah
74	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	4	2	2	2	1	1	1	2	1	4	4	3	1	2	2	2	57	SMP	Rendah
75	2	1	2	2	1	2	4	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	4	4	3	1	2	2	2	61	SMP	Rendah
76	1	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	4	1	1	1	1	1	2	2	1	4	4	3	2	2	1	2	56	SMP	Rendah
77	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	4	2	3	2	2	66	SMP	Tinggi
78	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	4	1	1	3	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	1	2	61	SMP	Rendah
79	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1	1	4	4	3	3	2	2	2	60	SMP	Rendah
80	2	2	3	1	2	2	4	1	2	2	1	2	1	1	4	1	1	2	1	1	2	2	2	4	3	4	2	2	2	2	61	SMP	Rendah
81	1	1	2	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	2	1	1	1	4	4	3	2	1	2	2	55	SMP	Rendah
82	2	2	2	1	2	1	4	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	2	1	1	2	2	2	4	3	4	2	2	1	2	59	SMP	Rendah
83	1	1	1	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	3	4	3	1	1	2	2	50	SMP	Rendah
84	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1	2	1	4	2	1	2	1	1	2	1	2	4	3	4	2	2	2	2	60	SMP	Rendah
85	1	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	1	4	4	3	1	1	3	2	58	SMP	Rendah

86	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	4	4	1	2	2	2	60	SMP	Rendah
87	1	1	1	3	2	2	4	2	1	1	2	2	2	1	4	1	2	2	2	2	1	1	1	1	4	4	3	1	1	2	2	58	SMP	Rendah
88	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	1	1	1	1	2	2	4	3	4	2	2	1	2	57	SMP	Rendah	
89	1	2	1	2	2	2	4	2	1	1	2	2	1	2	4	1	2	2	1	2	2	1	1	4	4	3	2	1	2	2	59	SMP	Rendah	
90	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	1	1	2	2	2	4	3	4	2	2	2	1	58	SMP	Rendah	
91	2	2	1	2	2	2	4	2	1	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	1	1	2	59	SMP	Rendah	
92	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	2	2	4	3	4	3	2	2	2	61	SMP	Rendah	
93	2	1	1	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	4	4	4	1	2	1	2	61	SMP	Rendah	
94	1	2	2	1	1	1	4	1	2	2	2	2	1	1	4	2	1	1	2	1	2	2	1	4	4	4	1	2	2	2	58	SMP	Rendah	
95	1	1	2	1	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	4	1	2	2	2	2	1	2	2	3	4	3	1	2	1	2	60	SMP	Rendah	
96	1	2	2	1	1	1	3	2	1	2	1	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	2	4	3	3	1	1	2	2	53	SMP	Rendah	
97	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	1	2	2	4	1	2	2	2	2	1	1	2	4	3	2	2	2	2	2	62	SMP	Rendah	
98	1	2	3	2	1	2	3	2	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	4	3	3	2	1	2	2	56	SMP	Rendah	
99	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	2	1	2	2	4	1	1	2	2	2	1	1	1	3	4	4	2	2	2	2	62	SMP	Rendah	
00	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	2	1	1	3	2	1	1	2	3	2	2	2	4	4	4	1	1	1	1	57	SMP	Rendah	
01	1	2	1	2	2	2	4	2	2	3	2	1	2	2	4	1	1	2	2	2	1	2	1	4	4	4	2	1	2	2	63	SMP	Tinggi	
02	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	3	2	2	2	4	4	4	1	1	2	1	60	SMP	Rendah	
03	1	2	1	2	2	2	4	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	2	1	2	2	61	SMP	Rendah	
04	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	4	4	4	1	1	2	2	60	SMP	Rendah	
05	1	1	2	2	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	2	2	1	2	64	SMP	Tinggi	
06	2	2	2	1	2	2	4	2	1	2	1	2	1	2	4	2	2	2	2	1	2	2	1	4	4	3	1	2	2	2	62	SMP	Rendah	
07	1	2	1	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	60	SMP	Rendah	
08	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	3	4	4	2	2	2	2	55	SMP	Rendah	
09	1	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	1	1	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	3	4	3	2	1	1	2	59	SMP	Rendah	
10	2	2	2	2	1	2	3	1	1	3	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4	2	1	1	2	56	SMP	Rendah	
11	1	2	2	2	2	1	4	2	2	2	1	2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	2	2	4	3	3	2	1	1	2	59	SMP	Rendah	
12	2	3	1	2	1	2	4	1	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	4	2	1	1	2	55	SMP	Rendah	
13	2	2	1	2	2	2	4	2	1	2	1	2	1	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	2	58	SMP	Rendah		
14	2	2	1	1	2	2	4	1	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	4	2	2	2	1	57	SMP	Rendah	
15	2	2	1	2	2	2	4	2	2	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	59	SMP	Rendah	

16	1	1	2	2	1	1	4	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	1	2	3	3	4	2	1	3	1	57	SMP	Rendah
17	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	4	1	2	1	2	1	2	2	1	4	3	3	1	2	2	2	60	SMP	Rendah
18	2	2	2	2	2	1	4	2	1	2	2	2	2	1	4	2	1	2	1	2	2	2	1	4	4	4	2	1	2	2	63	SMP	Tinggi
19	2	2	2	1	3	2	3	2	2	3	1	1	1	2	4	1	2	1	2	1	2	2	1	4	4	3	1	2	2	2	61	SMP	Rendah
20	2	1	1	1	2	1	4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1	1	1	3	4	4	2	1	2	2	57	SMP	Rendah
21	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	4	4	4	1	2	1	2	59	SMP	Rendah
22	2	2	2	1	1	2	4	1	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3	4	4	2	1	2	2	59	SMP	Rendah
23	1	2	3	1	2	2	4	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	4	4	4	1	2	2	1	61	SMP	Rendah
24	2	1	2	1	2	2	4	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1	1	3	2	4	4	4	2	1	3	2	61	SMP	Rendah
25	2	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	1	2	2	1	4	3	4	1	2	3	2	62	SMP	Rendah
26	2	2	1	2	2	1	4	1	2	2	1	2	1	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	3	4	3	2	1	2	2	56	SMP	Rendah
27	2	2	2	2	1	1	4	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	1	4	3	4	2	2	2	2	63	SMP	Tinggi
28	1	3	2	2	2	1	4	2	2	3	1	2	1	2	4	2	1	1	3	2	1	1	1	4	4	4	2	2	2	2	64	SMP	Tinggi
29	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	2	2	1	2	62	SMP	Rendah
30	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	2	4	4	3	2	2	2	2	60	SMP	Rendah
31	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	1	1	1	2	62	SMP	Rendah
32	2	1	2	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	2	4	2	2	1	1	1	2	1	2	3	4	3	2	2	2	2	56	SMP	Rendah
33	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	1	2	1	2	66	SMP	Tinggi
34	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1	3	4	4	2	2	2	2	58	SMP	Rendah
35	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2	2	1	1	2	4	4	4	2	2	1	2	64	SMP	Tinggi
36	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	2	3	4	3	2	1	2	2	58	SMP	Rendah
37	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	4	3	4	1	2	1	1	61	SMP	Rendah
38	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3	4	4	3	2	1	2	1	58	SMP	Rendah
39	1	2	1	2	1	2	4	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	2	1	2	2	4	3	4	2	2	1	1	57	SMP	Rendah
40	1	2	2	1	2	2	4	1	1	2	2	2	1	2	4	2	2	1	1	2	1	1	2	4	4	3	3	2	2	1	60	SMP	Rendah
41	1	1	1	2	1	2	4	2	2	1	2	1	2	2	4	1	1	1	2	2	1	2	2	4	3	4	2	2	2	1	58	SMP	Rendah
42	1	2	2	1	2	1	4	2	2	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1	3	3	4	2	2	2	2	61	SMP	Rendah
43	1	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	4	4	1	1	2	2	58	SMP	Rendah
44	1	2	2	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	2	4	3	2	2	2	2	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	62	SMP	Rendah
45	2	1	2	2	1	3	4	2	2	1	2	1	2	1	4	2	1	2	1	1	2	2	2	4	4	3	2	1	2	2	61	SMP	Rendah

46	2	1	2	2	1	2	3	1	3	2	1	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	1	2	4	3	4	1	2	2	2	62	SMP	Rendah
47	2	1	1	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	1	4	4	3	2	2	2	2	59	SMP	Rendah
48	1	1	1	2	2	2	4	1	2	2	1	1	1	2	4	1	1	1	2	2	1	1	1	4	4	4	1	2	2	2	56	SMP	Rendah
49	2	2	2	2	2	1	4	1	1	1	2	1	2	1	4	2	1	2	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	2	2	56	SMP	Rendah
50	2	2	2	1	1	2	4	1	2	1	2	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	3	4	4	1	3	2	2	58	SMP	Rendah
51	1	2	1	2	2	1	4	2	2	1	2	2	1	3	3	1	3	1	3	2	1	1	3	4	4	3	2	3	2	2	64	SMA	Tinggi
52	2	1	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	4	1	4	2	1	1	1	1	3	4	4	3	1	2	1	2	56	SMA	Rendah
53	1	2	3	1	2	2	4	2	1	2	1	1	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	1	2	62	SMA	Rendah
54	1	1	1	1	2	1	3	3	1	2	2	1	2	3	3	1	3	2	1	1	1	2	2	4	4	3	1	2	1	2	57	SMA	Rendah
55	1	2	2	2	1	2	4	3	2	2	2	1	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	4	3	4	2	1	2	2	64	SMA	Tinggi
56	2	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	1	2	4	1	4	2	2	1	1	2	2	4	3	3	1	2	1	2	57	SMA	Rendah
57	1	1	1	1	2	2	4	2	2	1	2	1	2	1	4	1	4	2	2	1	2	1	2	4	3	4	1	2	2	2	60	SMA	Rendah
58	2	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	4	2	4	1	2	1	1	2	2	4	3	3	1	1	1	1	52	SMA	Rendah
59	1	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	4	1	1	2	2	1	2	4	3	4	2	2	2	1	61	SMA	Rendah
60	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	1	2	1	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	1	1	64	SMA	Tinggi
61	1	2	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2	4	3	4	2	2	2	1	63	SMA	Tinggi
62	2	1	2	2	2	2	4	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	4	3	4	1	2	1	2	65	SMA	Tinggi
63	1	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	3	3	3	2	1	1	2	1	3	4	3	4	1	2	2	2	59	SMA	Rendah
64	2	1	2	1	1	1	3	2	1	2	2	2	1	1	3	2	3	1	3	1	1	2	1	4	4	4	1	1	1	2	56	SMA	Rendah
65	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3	4	2	1	2	2	59	SMA	Rendah
66	1	2	2	2	1	1	4	2	1	2	2	2	2	1	4	2	4	1	2	2	1	2	1	4	4	3	2	1	1	1	60	SMA	Rendah
67	3	2	1	2	2	2	4	1	2	2	1	2	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	1	3	3	4	2	2	2	1	65	SMA	Tinggi
68	2	1	2	3	2	1	4	2	2	2	2	1	1	2	4	1	4	1	1	1	1	2	1	4	4	4	1	2	2	1	61	SMA	Rendah
69	1	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	4	1	4	2	1	2	2	2	1	3	3	4	2	2	2	2	62	SMA	Rendah
70	2	2	2	2	1	1	4	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	1	1	2	1	2	1	3	4	3	2	1	2	2	59	SMA	Rendah
71	1	1	1	1	2	2	3	1	1	2	1	2	2	3	4	2	4	2	1	1	2	2	1	3	4	4	1	2	1	2	59	SMA	Rendah
72	1	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	1	3	4	3	2	3	2	2	65	SMA	Tinggi
73	1	1	2	2	4	2	3	1	1	1	2	1	2	3	4	3	4	2	1	1	2	1	1	4	3	4	1	4	1	2	64	SMA	Tinggi
74	1	2	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	1	2	3	3	3	1	2	2	1	1	2	3	4	3	2	2	2	1	59	SMA	Rendah
75	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	4	3	4	2	1	2	2	1	2	3	3	3	2	1	2	1	61	SMA	Rendah

76	1	2	2	1	1	1	4	2	2	1	2	1	2	2	4	3	4	1	2	2	1	1	2	3	4	3	2	1	2	1	60	SMA	Rendah
77	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	1	1	2	1	2	4	3	3	1	1	2	1	55	SMA	Rendah
78	1	1	2	1	2	2	4	2	2	2	2	1	1	1	4	2	4	2	2	1	2	2	3	4	3	4	1	2	2	2	64	SMA	Tinggi
79	2	2	1	4	1	2	3	1	3	1	1	2	1	1	3	2	3	1	1	2	2	1	3	3	3	3	2	1	3	2	60	SMA	Rendah
80	1	2	2	2	2	2	4	1	3	2	2	1	1	1	4	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	68	SMA	Tinggi
81	2	2	2	2	1	2	3	1	3	1	2	2	1	1	4	1	4	2	1	2	2	1	2	3	4	3	2	1	3	3	63	SMA	Tinggi
82	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	4	1	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	68	SMA	Tinggi
83	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	2	4	1	4	2	2	1	1	1	2	4	4	3	1	1	2	2	60	SMA	Rendah
84	1	2	2	1	2	1	4	2	2	2	2	1	2	2	4	2	4	2	2	2	1	2	2	4	3	4	2	2	2	2	66	SMA	Tinggi
85	2	1	2	1	1	1	4	1	1	1	2	2	3	3	4	2	4	2	2	1	1	1	2	4	4	3	1	1	1	1	59	SMA	Rendah
86	1	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	3	2	4	2	4	2	2	2	1	2	1	4	3	4	2	2	1	1	62	SMA	Rendah
87	2	1	1	1	1	1	4	1	1	2	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	3	4	3	1	1	1	1	54	SMA	Rendah
88	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	3	3	4	1	2	1	2	59	SMA	Rendah
89	2	1	1	2	1	1	4	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	3	4	3	1	1	2	2	59	SMA	Rendah
90	1	2	2	2	2	2	4	2	1	2	2	2	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	1	2	69	SMA	Tinggi
91	2	2	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	3	3	4	2	4	1	2	2	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	68	SMA	Tinggi
92	2	2	2	3	2	2	4	2	1	1	2	2	3	3	4	2	4	2	2	2	2	1	2	3	3	4	2	2	1	1	68	SMA	Tinggi
93	2	1	2	2	2	2	4	1	2	1	2	2	1	2	4	2	4	1	1	1	2	1	2	3	4	3	1	2	2	1	60	SMA	Rendah
94	2	2	2	1	1	1	4	2	1	2	2	2	2	2	4	2	4	2	2	2	1	2	3	4	3	4	2	1	1	1	64	SMA	Tinggi
95	2	1	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	1	2	4	2	4	2	1	1	2	2	3	4	4	3	1	2	2	2	65	SMA	Tinggi
96	2	2	2	2	1	1	4	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	3	2	3	4	2	1	1	2	59	SMA	Rendah
97	2	1	1	2	2	2	4	1	2	1	1	2	2	1	3	2	3	2	2	1	2	1	2	4	3	4	1	2	2	2	60	SMA	Rendah
98	2	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3	61	SMA	Rendah
99	2	1	1	2	2	1	4	1	2	2	2	1	1	1	3	2	3	2	1	1	1	2	2	4	4	2	1	2	2	2	57	SMA	Rendah
00	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	64	SMA	Tinggi
01	2	1	1	2	2	1	4	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	1	1	1	2	1	4	3	2	1	2	2	2	57	SMA	Rendah
02	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	1	4	1	2	2	2	2	1	4	2	3	2	3	2	2	68	SMA	Tinggi
03	1	1	1	2	3	1	3	1	2	1	1	1	1	2	4	1	4	3	2	1	1	1	1	4	3	3	1	3	2	2	57	SMA	Rendah
04	2	1	2	2	3	1	4	2	1	2	2	2	2	3	4	1	4	2	2	1	1	2	1	3	4	3	1	3	1	2	64	SMA	Tinggi
05	2	1	1	2	2	1	4	1	1	1	1	1	1	3	4	1	4	2	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	1	2	53	SMA	Rendah

06	1	2	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	2	3	4	1	4	2	1	2	2	1	1	3	3	3	2	2	1	2	62	SMA	Rendah
07	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	1	1	1	3	4	1	4	1	1	1	2	1	4	2	4	1	2	2	2	2	59	SMA	Rendah
08	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	2	2	4	2	4	1	2	2	2	2	1	4	2	3	2	1	2	2	62	SMA	Rendah
09	2	1	1	1	1	1	4	1	2	2	1	1	2	2	3	2	3	1	1	1	1	2	1	4	3	4	1	1	2	1	53	SMA	Rendah
10	2	2	2	1	1	2	4	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	3	2	3	2	1	1	1	58	SMA	Rendah
11	2	1	2	1	1	1	4	2	2	1	2	2	1	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	3	3	4	1	1	2	1	53	SMA	Rendah
12	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	2	2	1	3	3	3	1	3	2	2	1	1	4	3	3	2	2	1	1	60	SMA	Rendah
13	1	1	2	1	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	4	2	4	2	4	1	1	1	1	4	4	4	1	1	2	2	58	SMA	Rendah
14	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	3	1	1	3	2	3	1	3	2	2	2	1	4	4	3	2	2	2	2	64	SMA	Tinggi
15	2	1	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	4	4	4	1	1	2	2	63	SMA	Tinggi
16	2	2	1	2	2	2	4	1	1	2	2	3	2	2	3	1	3	1	3	2	2	2	1	4	4	4	2	2	1	2	65	SMA	Tinggi
17	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	3	3	1	3	3	1	3	2	3	1	1	1	1	3	3	4	1	1	2	3	60	SMA	Rendah
18	1	2	1	2	2	2	4	1	1	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	1	1	4	4	4	2	2	1	2	64	SMA	Tinggi
19	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	1	3	4	2	4	2	4	2	2	1	1	3	3	3	2	1	2	2	65	SMA	Tinggi
20	3	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	3	4	2	4	1	4	2	2	2	1	4	4	4	2	2	2	2	72	SMA	Tinggi
21	4	2	2	1	1	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	3	4	2	4	2	2	2	1	3	3	3	2	1	2	1	64	SMA	Tinggi
22	2	2	1	1	2	2	4	1	1	2	2	3	2	2	4	3	4	2	4	2	2	2	1	4	2	4	2	2	1	1	67	SMA	Tinggi
23	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	1	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	62	SMA	Rendah
24	1	2	1	1	2	2	4	1	1	2	2	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	4	2	4	2	2	1	2	67	SMA	Tinggi
25	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	4	2	4	2	4	2	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	68	SMA	Tinggi
26	2	1	1	2	2	1	4	1	1	2	2	2	2	2	4	1	4	1	4	1	1	2	1	4	3	3	1	2	1	2	60	SMA	Rendah
27	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	2	4	1	4	1	4	2	2	2	1	3	4	3	2	1	2	2	63	SMA	Tinggi
28	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	1	3	1	3	2	2	2	1	4	3	3	2	1	1	1	59	SMA	Rendah
29	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	1	3	3	4	2	1	2	2	58	SMA	Rendah
30	2	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	4	3	4	1	2	1	2	60	SMA	Rendah
31	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	3	4	3	4	2	4	2	2	1	1	4	3	4	2	2	2	2	69	SMA	Tinggi
32	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	4	3	4	1	4	1	1	1	1	4	3	3	1	2	1	2	60	SMA	Rendah
33	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	3	4	2	4	2	4	2	2	2	1	4	2	4	2	1	2	2	67	SMA	Tinggi
34	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	1	3	1	1	2	1	4	3	3	1	2	2	2	60	SMA	Rendah
35	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	1	3	2	4	2	1	2	1	65	SMA	Tinggi

36	2	1	2	1	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	1	4	3	3	1	2	2	1	57	SMA	Rendah
37	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	4	1	4	2	4	2	2	2	1	3	3	4	2	2	2	1	64	SMA	Tinggi
38	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	4	4	3	1	2	2	1	56	SMA	Rendah
39	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	4	1	2	2	2	2	2	1	2	3	4	4	2	1	1	1	58	SMA	Rendah
40	2	1	2	2	2	1	4	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	2	2	4	3	3	1	2	1	1	57	SMA	Rendah
41	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	1	2	3	4	4	2	1	1	1	59	SMA	Rendah
42	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	2	2	1	2	66	SMA	Tinggi
43	2	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	1	1	3	4	3	1	2	1	2	2	1	2	4	4	4	2	2	1	2	62	SMA	Rendah
44	1	1	2	2	2	1	3	2	1	2	3	1	2	3	3	3	1	1	1	1	1	2	2	4	4	3	1	2	1	2	58	SMA	Rendah
45	2	2	2	2	1	2	4	2	1	2	2	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2	2	2	4	4	4	2	1	1	1	60	SMA	Rendah
46	2	1	2	2	1	1	4	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	3	4	3	1	1	2	1	56	SMA	Rendah
47	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	1	2	1	63	SMA	Tinggi
48	2	2	1	1	2	2	4	1	2	1	1	2	2	2	4	1	2	1	2	2	2	1	2	3	4	4	2	2	2	2	61	SMA	Rendah
49	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	1	4	1	2	2	2	2	2	2	1	4	4	4	2	1	2	2	62	SMA	Rendah
50	3	2	1	2	2	2	4	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	3	4	3	2	2	1	2	55	SMA	Rendah
51	3	1	2	1	1	1	4	2	2	2	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	1	1	2	3	56	SMA	Rendah
52	3	2	1	1	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	4	2	1	2	1	2	2	1	1	3	4	3	2	2	1	2	55	SMA	Rendah
53	2	1	2	1	1	1	3	3	2	2	1	3	1	2	4	2	3	1	3	1	1	2	1	4	4	4	1	1	2	2	61	SMA	Rendah
54	2	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	1	2	4	2	3	2	3	2	2	1	2	4	4	3	2	2	2	2	67	SMA	Tinggi
55	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2	1	3	1	2	4	1	3	2	3	1	1	2	2	4	4	4	1	2	1	1	61	SMA	Rendah
56	1	2	1	2	1	2	4	2	2	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	1	61	SMA	Rendah
57	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	2	4	1	2	1	2	1	1	1	1	4	4	4	1	1	1	1	50	SMA	Rendah
58	1	2	1	1	2	2	4	1	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	1	3	3	4	2	2	2	2	58	SMA	Rendah
59	1	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1	1	1	3	3	1	1	1	1	2	2	2	1	4	4	4	2	2	1	2	57	SMA	Rendah
60	2	2	1	2	2	2	4	1	1	2	2	1	1	3	3	2	1	2	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	58	SMA	Rendah
61	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	3	4	2	1	1	1	2	2	2	1	4	4	3	2	2	1	1	59	SMA	Rendah
62	2	2	2	1	1	2	4	1	2	1	2	1	2	2	4	2	1	2	1	2	2	1	2	3	3	3	2	1	2	2	58	SMA	Rendah
63	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	4	1	1	1	1	2	2	2	2	4	4	2	2	2	1	2	59	SMA	Rendah
64	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	1	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	1	2	2	63	SMA	Tinggi
65	1	2	2	2	2	2	4	2	1	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	4	4	3	2	2	1	2	62	SMA	Rendah

66	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	1	2	2	64	SMA	Tinggi	
67	1	1	2	2	2	1	4	2	1	2	1	3	2	2	3	1	3	2	3	1	1	2	2	4	4	3	1	2	1	2	61	SMA	Rendah
68	2	1	1	2	1	1	3	1	2	2	1	3	2	2	4	2	3	1	3	1	1	2	2	4	3	4	1	1	2	2	60	SMA	Rendah
69	1	1	2	2	2	1	4	2	1	2	1	3	2	2	3	1	3	1	3	1	1	2	2	4	4	4	1	2	1	2	61	SMA	Rendah
70	2	1	1	2	1	1	3	1	2	1	2	2	3	1	4	2	2	2	2	1	1	1	1	4	3	4	1	1	2	1	55	SMA	Rendah
71	2	1	2	1	2	1	3	2	1	1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1	1	1	4	4	3	1	2	1	1	55	SMA	Rendah
72	2	2	1	1	1	2	4	2	2	1	2	2	3	1	4	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	4	2	1	2	1	60	SMA	Rendah
73	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	4	4	3	1	2	1	1	53	SMA	Rendah
74	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	1	3	4	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	2	1	2	1	59	SMA	Rendah
75	1	1	2	2	2	1	4	2	2	2	1	1	2	3	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3	4	3	1	2	2	2	58	SMA	Rendah
76	1	2	1	2	2	2	4	1	2	2	2	1	2	3	4	2	1	1	1	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	62	SMA	Rendah
77	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	1	1	2	2	3	4	4	1	1	2	2	53	SMA	Rendah
78	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	1	3	4	2	1	1	1	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	2	61	SMA	Rendah
79	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	2	1	1	1	1	2	3	4	4	1	2	2	2	55	SMA	Rendah
80	2	2	2	1	2	2	4	2	2	1	2	2	1	1	4	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1	60	SMA	Rendah
81	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	2	1	59	SMA	Rendah
82	2	2	2	1	2	2	4	1	1	2	2	2	2	1	4	2	2	1	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	1	59	SMA	Rendah
83	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	2	66	SMA	Tinggi
84	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	1	4	2	2	1	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	63	SMA	Tinggi
85	2	1	1	2	2	1	3	2	2	2	1	1	2	2	4	2	1	2	1	1	1	2	1	3	4	4	1	2	2	2	57	SMA	Rendah
86	2	1	1	2	2	1	4	2	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	1	2	1	2	50	SMA	Rendah
87	1	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	4	4	4	1	2	2	2	56	SMA	Rendah
88	2	2	1	1	2	2	4	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	4	3	3	2	2	1	3	56	SMA	Rendah
89	1	2	1	2	1	2	4	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	4	4	4	2	1	2	2	62	SMA	Rendah
90	2	1	1	2	2	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	4	4	3	1	2	1	2	54	SMA	Rendah
91	2	1	1	1	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	4	4	4	1	1	2	2	55	SMA	Rendah
92	2	2	2	1	2	2	4	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	4	3	3	2	2	1	2	59	SMA	Rendah
93	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	63	SMA	Tinggi
94	1	2	2	2	2	2	4	1	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	4	2	2	1	2	60	SMA	Rendah
95	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	66	SMA	Tinggi

96	2	2	1	2	1	2	4	1	1	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	2	1	1	2	63	SMA	Tinggi
97	1	1	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	4	3	2	2	2	1	1	2	2	4	4	4	1	2	2	2	62	SMA	Rendah
98	2	2	1	2	1	2	3	1	2	3	2	2	1	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	2	1	2	1	64	SMA	Tinggi
99	1	1	2	2	2	1	4	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	4	4	4	1	2	2	1	60	SMA	Rendah
00	2	1	2	2	1	1	4	1	1	3	2	1	1	2	4	2	1	2	1	1	1	3	1	3	4	3	1	1	1	2	55	SMA	Rendah



LAMPIRAN 5. ANALISA DATA DAN CEK PLAGIASI





LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/129/Lab-Psi/UMM/IV/2020

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

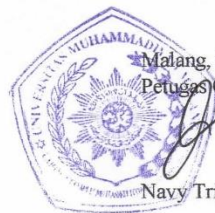
Nama : Halik Mawardi
 NIM : 201510230311168
 Dosen Pembimbing : 1) Yuni Nurhamida, M.Si
 2) Alifah Nabilah Masturah, M.A

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.
 Dengan hasil: Lulus/Perbaikan
2. Cek Plagiasi.
 Hasil: Lulus/Perbaikan
 Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Kontrol Diri pada Remaja yang Bermain PUBG Mobile pada Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas	25%	11%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.



Malang, 8 April 2020

Petugas Cek

Navy Tri Indah Sari



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG FAKULTAS PSIKOLOGI

Jl. Raya Tlogomas No.264 Telp. (0341) 464318 – 319 Ext. 253, 233, 168 Fax. (0341) 460782 Malang 65144 Indonesia
Email : psikologi@umm.ac.id Website : psikologi.umm.ac.id

SURAT KETERANGAN

TANDA MENGIKUTI UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Halik mauardi
NIM : 201510230211168
Program Studi : Psikologi
No. Telp : 0812 2862 2860
Judul skripsi : kontrol diri remaja yang bermain game mobile

Skripsi tersebut telah diperiksa dan diujikan pada tanggal 11.05.serta telah diperbaiki sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini dibuat.

Malang, 05.10.2020



Ketua Prodi,
Susanti Prasetyaningrum, M.Psi